



LA TEC en

Foto: Mr. Canavan.



► Wall-E.

NOLOGÍA

10 películas

Presentamos críticas de diez filmes contemporáneos que nos parecieron relevantes por la manera en que aprovecharon los avances tecnológicos, o por la forma en que miran la tecnología. Excluimos la cinta *Avatar*, que ya está comentada en la entrevista con Rommel Comeca, pero igual esperamos extender esta lista en nuestro blog, de pronta aparición.



Días extraños. ◀

Días extraños (Strange days. Kathryn Bigelow, 1995)

►► El Oscar del año pasado a mejor película otorgado a *Zona de miedo* (*The hurt locker*, 2009) supuso para muchas personas el descubrimiento de la cineasta Kathryn Bigelow. En realidad, la Bigelow ya estaba descubierta y ponderada por la crítica cinematográfica hacía rato. Hubo una sensación de agrado frente a *Punto de quiebre* (*Point break*, 1990) con Keanu Reeves y Patrick Swayze como unos asaltantes-tablistas; *K-19: The Widowmaker* (2002), en la línea del gran cine de intriga internacional, con submarinos rusos y norteamericanos en conflicto; y *El peso del agua* (2000), un *thriller*

romántico narrado en dos tiempos, confirma un dominio asombroso del oficio, una orfandad de estilo y una peligrosa tendencia al fracaso en taquilla. Esas mismas películas definen el gusto de Kathryn Bigelow por el cine de acción; caracterizan una forma de narrar acumulando información de manera funcional y expeditiva; y revelan un interés por las posibilidades de la tecnología, por la experimentación audiovisual, por el hiperrealismo y el plano secuencia. *Días extraños*, su película de ciencia ficción de 1995, llena de proezas técnicas y de nervio narrativo, tiene sustancia no solo en la representación del futuro sino en cómo esa representación sustrae un *thriller* ambicioso; en cómo acota un relato criminal en la ciudad de Los Ángeles (como en las novelas de Phillip K.

Dick) la noche de Año Nuevo de 1999. Cuando el mundo se degrada ecosistémica y socialmente. Y, de acuerdo con los guionistas (el cineasta James Cameron, y ese personaje decisivo en el mundo scorsesiano llamado Jay Cocks) la gran desgracia del mundo es el SQUID. El SQUID es un sistema para grabar y reproducir digitalmente sensaciones (visuales, olfativas, sonoras, táctiles y gustativas). En esencia, consiste en un procedimiento adictivo a través del cual el usuario se mete en la piel de otra persona y vive experiencias por mediación suya. En una clara mentada a *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, donde la replicación ocurría con películas eróticas. Lenny Nero, (Ralph Fiennes) el ex policía y *dealer* que trafica con grabaciones extremas de SQUID, ve cómo su vida se trastorna cuando en forma anónima recibe un disco que contiene la violación y asesinato de una amiga, desde la perspectiva del agresor; y la búsqueda del *peeping tom* lo lleva a destapar un caso de corrupción pública. *Días extraños* no tiene pretensiones filosóficas ni futurólogas. Solo construye un *thriller* solvente a lo largo de 145 minutos; naturalista en medio de la tecnosfera, futurista y terrestre, anticipando el carácter adictivo y degradante del audiovisual cuando no hay responsabilidad en su gestión. La anarquía del audiovisual, la invasión del espacio privado y la mente, la replicación de la vida, el audiovisual como un sueño de opio son los *leitmotiv* de esta interesante cinta.

Contreras

Matrix (The Matrix. Andy y Lana Wachowski, 1999)

►► “Wake up, Neo. The Matrix has you. Follow the white rabbit. Knock knock Neo”. (Despierta, Neo. La *Matrix* te tiene. Sigue al conejo blanco. Toc toc, Neo). Tras esta pista dentro de un mensaje en la computadora, Neo (Keanu Reeves), un joven *hacker* de real nombre Thomas, va directo hacia el camino que traza el denominado “Conejo blanco”, como si él fuera un amigo de Alicia en el país de la maravillas a punto de pasar hacia el otro lado del espejo. Si en el relato de Carroll, Alicia partía a un mundo donde el lenguaje

es la clave más directa para demostrar la subversión del entorno, en *Matrix* (EE.UU., 1999), la película de culto de los hermanos Andy y Lana Wachowski, Neo va a despertar, y a encontrarse frente al “desierto de lo real”, como bien lo denomina Morpheus (Lawrence Fishburne) a través de los símbolos extraídos de la cultura más masiva del siglo XXI, el mundo de la internet y las redes. Pero a diferencia de Alicia, Neo abandona un mundo configurado, de mentira, hacia lo real siniestro, lo que es más bien una huida del mundo de la fantasía y la figuración. La certeza de que el mundo en que vivimos no es más que un simulacro, una construcción controlada desde un gran cerebro virtual es el duro despertar

de Thomas, que ahora es Neo, en su nuevo parto. La realidad es regida por un tipo de control, un teatro para mantener un orden entre sojuzgados y tiranos invisibles o que mutan en formas humanas como parte del clima que enajena y homogeneiza.

Matrix y todo este universo virtual que configuran los Wachowski, en el futuro del año 2199, empecinado más en mostrar esas dicotomías que tanto han alarmado al mundo de la ciencia ficción, la guerra entre hombres y máquinas, que aquí es más una pelea entre humanos y entes inasibles, y que al final de cuentas, leído en un modo más simple, es la lucha entre los hombres y sus “copias”. Neo enfrentado al Agente

The Truman show (Peter Weir, 1998)

►► Una época la componen las personas que la viven. En el universo probeta de *The Truman show*, las certezas que provienen del encuentro con la verdad y la perfección, antes que absolutas, han devenido en artificiales; controladas. La televisión informa para que la gente permanezca desinformada, entretiene mostrando el rictus nervioso y desconcertado de un sujeto, hace negocios sobre el drama humano, incuba cómplices que operan, justifican y disfrutan del estropicio, y diluye la historia humana hasta convertirla en una mera anécdota, pues ya a nadie le interesa descifrar el hilo conductor de los hechos que se intercambian vía *zapping*. Así como el límite entre lo público y lo privado se ha diluido al momento de decidir qué “poner en escena” en la parrilla del *prime time*, la tecnología de las telecomunicaciones ha dejado de ser solo una herramienta útil del saber práctico, para alcanzar un estado que es en sí mismo un fin: manipular la espontaneidad de la vida humana, hacer de un proyecto de vida el guion de un programa de televisión de éxito, trastocar los sentimientos y decidir la extinción de una vida por razones de *rating*. El torrente gestual de Jim Carrey es pertinente para recrear a un Truman en estado doméstico y en quien pronto se instalarán el malestar, el escepticismo y la necesidad de escapar de aquel reducto con fronte-



► *The Truman show*.

ras de *drywall*, efectos especiales; gobernado desde una cabina cenital de circuito cerrado por un demiurgo patológico (el viaje a las islas Fiji será un pretexto, acicateado por el recuerdo de un romance interrumpido que se salió del guion). Truman pretenderá “volver” sobre las aspiraciones que nunca tuvo, contraviniendo la pauta del *reality show*; dirá, haciendo circular con sus dedos una esfera: “cuando más lejos estás, es cuando empiezas a volver”. Que la dignidad humana no goza de mejor salud solo por el confort circundante y el trabajo industrial en serie fue representado tempranamente por Chaplin. Con el tiempo, los

efectos perniciosos sobre las personas han sido aún más graves: el desarrollo y el uso de la tecnología de las telecomunicaciones marcha por fuera de la autorregulación, y más lejos aún de cualquier parámetro ético. Sin embargo, lo del *reality* de Truman es solo caspa en la hombrera si los intereses en juego en el tablero mediático responden a propósitos geopolíticos de dimensión global (como aquellos que empapela *WikiLeaks*). Pero de la historia del filme de Peter Weir a aquello, la distancia es breve, como la del mar que surca Truman para escapar de la probeta.

Sánchez Padilla



► *Matrix*.

Smith, un programa diseñado para disuadir a todos los que atenten contra la *Matrix*, no es más que algo más de esa misma simulación en la que ha estado enfrascado desde su nacimiento (al modo de Jim Carrey en *The Truman show*).

Matrix propuso un modelo de cómo entender esta premisa filosófica del constructo social como simulacro, en un futuro de naves espaciales y planetas en riesgo, pero a partir de una imaginaria que oscila entre lo *ciberpunk*, la estética decadente de oprimidos y tiranos de un totalitarismo de pantomima, que busca un redentor, el Uno mesiánico. El uso de la tecnología se vuelve parte del aparato controlador,

de un gran Hall (el computador de 2001: *Odisea en el espacio*) que crea sosias humanos, y que traspasa las fronteras de lo que el espectador considera como experiencia de lo real. La tecnología de la *Matrix* permite ignorar las leyes de gravedad, viajar a través del tiempo, lograr una muerte mental, en un condensado inimaginable de libre albedrío físico.

El desierto en apariencia, ese vacío que menciona Morpheus, la *Matrix* como “esa sensación que has tenido toda tu vida. La sensación de que algo no funciona en el mundo. No sabes qué es pero está allí, como una astilla clavada en tu mente... *Matrix* nos rodea, está por todas partes...”, la aparición de la náusea sartreana como comprobación de la existencia de un mundo ciberespacial, y por lo tanto “real” es el plus existencial que provee ese mundo paralelo que gobierna los cerebros de la humanidad. La ciencia y la tecnología que facilitan la opresión y que son armas para la invisibilidad de las masas. El ciberespacio es el terror y el simulacro, lo que Neo percibe como “real” no es más que un bonito y desprolijo sueño del que no se debe salir, al final de cuentas, así digan que eres “El elegido”.

Delgado

Existenz (David Cronenberg, 1999)

►► *Existenz* se construye sobre la fascinación de Cronenberg por la mezcla entre máquina y ser humano. Los personajes no solo se encuentran rodeados y utilizan aparatos tecnológicos, sino que terminan apropiándose de ellos, como si fuesen órganos de su cuerpo. Demostrando en varias escenas un auténtico compromiso y preocupación por los objetos a través de los cuales uno ingresa al videojuego. La película tiene diferentes capas o niveles de sentido producto del paso ambiguo entre una distorsionada realidad y el videojuego.

Con la película aparecen nuevas criaturas dentro del bestiario del director canadiense. Controles de juegos con formas orgánicas, pistolas hechas de huesos y piezas de animales mutantes que disparan dientes en lugar de balas, anfibios de dos cabezas, cables que parecen cordones umbilicales y agujeros en la espalda que reciben el nombre de biopuertos. *Existenz* marca distancias frente a otras películas de ciencia ficción. No crea un mundo futurista valiéndose de efectos especiales como lo hace su contem-

poránea *Matrix*. Los aparatos tecnológicos son orgánicos, de formas monstruosas y una materialidad especialmente viscosa.

Una de las constantes del cine del director canadiense es su tendencia a lo femenino. Convierte una herida en una vagina en *Crash*. El estómago del protagonista de *Videodrome* también se convierte en una cavidad. En *Existenz*, el agujero en la espalda que es penetrado por un cable que une al control con el cuerpo recibe el nombre de biopuerto y remite más a la imagen de un ano que de una vagina.

El videojuego es a la vez el agente del caos y el objeto de deseo para los protagonistas: la diseñadora de la industria de la realidad virtual Allegra Geller, interpretada por Jennifer Jason Leigh, y el practicante de marketing convertido en protector de Geller, encarnado por Jude Law. Existe un paralelo entre el procedimiento de colocación del equipo de juego con el ritual erótico previo a la penetración. Una atmósfera sexual empapa al videojuego por dentro y por fuera. Recordemos que durante el trance, los cuerpos se mueven como si estuviesen teniendo sexo.



La dama y el duque. ◀

La dama y el duque (L'Anglaise et le duc. Éric Rohmer, 2001)

►► Recurrir a efectos especiales por computadora en el cine tiene casi siempre por finalidad generar una ilusión de realidad falseada, una ocurrencia o unos objetos cuya escenificación se confunde o simula, al ojo, lo natural, maravillando por lo tanto al observador. Irónicamente, los efectos especiales ideados por Éric Rohmer y su equipo en *La dama y el duque* son lo opuesto: muestran explícitamente algo que no se mimetiza con lo natural y cuyo encanto es existir como artificio. Atraído por las memorias de Grace Elliott, una dama inglesa afincada en París, amiga íntima de Philippe, duque de Orleans, durante los momentos álgidos de la Revolución Francesa, Rohmer desestimó trabajar



Existenz. ◀

Existenz puede ser leída como la continuación de *Videodrome*. Retoma la idea de dos personajes opuestos, donde la mujer tiene un papel clave de valentía y manipulación durante

los viajes de ida y vuelta y también la fábula de simulación, de mundos paralelos. Se toma la paranoia de *Videodrome* veinte años después y se contextualiza con los videojuegos, en una

historia donde el suspenso fetichista de Cronenberg se narra en un registro similar al de los RPGS.

Quiñonez Salpietro

una reconstitución de época estándar como lo había hecho en *La marquesa de O* (1976). Prefirió algo más difícil: pintar al óleo los escenarios de fondo al estilo de aquel periodo –tarea encargada sobre todo a Jean-Baptiste Marot– e insertar a los personajes y sus movimientos mediante procedimientos digitales dentro de aquellos, procesando el conjunto en computadora de modo tal que la mayoría de los exteriores pareciesen una animación de los innumerables grabados de época, el trazado y planos de la ciudad, así como otras figuras seleccionadas por Hervé Grandsart después de una minuciosa investigación.

En *La dama y el duque* Rohmer prefirió alejarse de la realidad fotográfica y construir personajes como si fuesen salidos de imágenes dieciochescas, aparejadas plásticamente con el paisaje urbano, reconstruido

mediante una prolija manipulación de elementos fotografiados, pintados y animados. Presentar la revolución como la gente la vivió es necesariamente retratar el espacio público parisino de entonces, que siendo solo pinturas fotografiadas, es de calles y plazas reconocibles, a la manera de un documento o de una novela histórica. Haciendo una escritura sobre la escritura pictórica, Rohmer no busca la réplica visual del referente histórico porque seguramente sabe que el arte no imita la realidad. Busca una autenticidad que solo se puede hallar sumergiéndose en la mirada que la plástica de aquella traduce, y en todo a lo que esta remite pero no dice: el paso marcial de las patrullas nocturnas, el cuadro de un paisaje semirrural con París al fondo hacia el cual la mucama de Grace dirige un catalejo, observando la ejecución de Luis XVI, los pája-

ros cantando al amanecer estival, el eco de las voces al fondo de las calles.

Por ello, los interiores tampoco fueron locaciones ‘auténticas’ sino construcciones en estudio diseñadas por Antoine Fontaine, cuyas texturas, color y utilería no remiten a un mobiliario ‘verdadero’ sino al imaginario dieciochesco de las visitas galantes del duque de Orleans (llamado *Philippe Égalité* por sus ideas progresistas) a Grace Elliott. Estos personajes debían salir de la literatura, en simetría con la inspiración pictórica de los espacios. No le fue fácil por lo tanto escoger a Lucy Russell y Jean-Claude Dreyfus para encarnarlos, pues sus voces y vocalización debían ser diáfanos –de francés clásico y coqueto acento inglés en ella– traduciendo esa mezcla de delicadeza, temor e indignación de la aristocracia amenazada.

Protzel

Inteligencia artificial (A.I. Artificial Intelligence. Steven Spielberg, 2001)

►► La frontera de la fisonomía de la tecnología avanzada y lo humano queda difuminada en la figura de David (Haley Joel Osment), la materialización verosímil de lo que conoceremos en el filme como inteligencia artificial, un robot con la imagen y sensibilidad de un niño de nueve años que desea un hogar, una mamá y cariño. Sin embargo, esta metáfora de un Pinocho del futuro, encarnado en algo más elevado que aquellos *cyborgs* a los que nos ha acostumbrado el cine, medio mecánicos, medio híbridos entre máquina y mueca, salvajes metálicos y agueridos, se describe a través de una mirada poco optimista hacia el

mundo tecnológico, enfatizada en un entorno que va hacia la inconexión que produce este brutal desarrollo. Si las máquinas hacen el mundo más fácil, en el futuro de Steven Spielberg, la lucha entre máquina y hombre a lo 2001: *Odisea en el espacio* ya no tiene lugar: los robots y la tecnología, la inteligencia artificial, lo nanotecnológico, solo podría encontrar afinidad y certeza con el mundo extraterrestre. Tras su encuentro con aquella hada azul, o un *alien* mimetizado, luego de toda una aventura por volverse de verdad humano, David, el niño robot, recién puede “descansar” en paz.

En *Inteligencia artificial*, David es evidencia de un mundo ultraavanzado, donde los humanos mantienen una suerte de jerarquía de carácter colonial con los robots, reflejada en el famoso circo de carne de *Rouge city*,

la paráfrasis de la deshumanización. Robots como subalternos y oprimidos. El título del filme no hace referencia solamente al protagonista, que es una figura casi perfecta de los alcances de la tecnología y la ciencia, sino también a toda esa gama de seres (como el Gigoló Joe) que son fabricados para saciar otras demandas humanas, enfriadas por la excesiva liquidez de la vida: el placer, los sentimientos, lo familiar. Hay máquinas para cumplir con necesidades de la industria del trabajo, pero también aquellas que van a desarrollar una función en el espacio del ocio y las carencias emocionales.

Pese a su mimetismo con un niño real, de carne y hueso, David mantiene la misma “corporeidad” de la Eva futura de *Metrópolis* de Fritz Lang, encarnada por una actriz que baila, seduce, atrapa. A Spielberg no le inte-

El arca rusa (Russkiy kovcheg. Aleksandr Sokurov, 2002)

►► En el encuadre final del cortometraje *Emak-Bakia*, realizado en 1926 por el surrealista Man Ray, aparece una mujer con los párpados cerrados y unos ojos dibujados sobre ellos. ¿Esos ojos esbozados no son precisa-

mente los del subconsciente, aquellos que nos permiten viajar a través de nuestra memoria mientras soñamos? Esa misma noción de la mirada onírica es la que abre la cinta *El arca rusa*, la extraordinaria película del ruso Alexander Sokurov. Mientras la pantalla se mantiene oscura, una voz en *off* pronuncia la frase “Abro los ojos y no veo nada”. Nunca llegamos a reconocer a quién pertenece esa voz, ple-

namente identificada con la cámara y sus movimientos fantasmales. Lo que sí entendemos es que las imágenes que aparecen a continuación emergen como encadenamientos surrealistas de recuerdos, pertenecientes a aquel personaje sin nombre ni imagen.

La película es una proeza cinematográfica. Se realizó con una sola toma que duró alrededor de noventa minutos, y que se desplazó a través de los diversos pasillos del museo del Hermitage, uno de los más grandiosos del mundo, captando el desenvolvimiento coreográfico de más de dos mil actores y extras, al igual que tres orquestas. Toda una compleja puesta en escena no solo por sus condiciones técnicas, sino por la búsqueda de un clima de sueño; que se siente en esa enrarecida atmósfera de luces en penumbra, tenues, apagadas, que entran por las ventanas del museo y parecen de amanecer, propias de aquel momento del día en que aún dormitamos. Pero también en esos acordes de resonancias góticas que se repiten intermitentemente, mientras nuestra visión acompaña a dos personajes espectrales, inquietados por la riqueza artística y el pasado fastuoso del Hermitage: el Espía, personaje invisible representado por un encuadre subjetivo continuo, y el marqués de



El arca rusa. ◀

resan los trucos de los autómatas o de entes animatrónicos, sacar a la luz una tecnología a medias, sino perfeccionar esta imagen del simulacro extremo: el robot humano, que a diferencia de la cinta de Lang (donde emerge la imagen de la tecnología y la ciencia como mujer y, por ende, dudosa y peligrosa) se trata de un niño inofensivo, puro, que cree en fantasías, un robot con el alma y el corazón de un humano que crece. El hombre es más peligroso, en suma, que cualquiera de sus creaciones.

A pesar de toda la parafernalia del futuro, al final del camino, en el final de los tiempos (el paso de miles de años que se ve en el epílogo de la cinta), solo queda “el dulce sueño” de la inteligencia artificial. El regreso de ficción de David al seno materno. Simulacro dentro del simulacro.

Delgado



Inteligencia artificial. ◀

Coustine, un diplomático francés del siglo XVIII.

Sin embargo, esa sensibilidad suprarreal deviene en *El arca rusa* en una poética del tiempo. Tal como sucede en ciertos filmes de directores como Alain Resnais, Theo Angelopoulos o Raoul Ruiz, *El arca rusa* amalgama el presente y el pasado. Visitantes del museo que viven este siglo pueden cruzarse por los pasajes barrocos del Palacio de Invierno, una de las principales áreas del museo, con personajes de siglos pasados que protagonizaron los grandes sucesos ocurridos en la historia del Hermitage.

Ello explica que el desafío al que se enfrentó Sokurov de registrar la película en una sola toma, adquiere un sentido conceptual. El museo evoca a través de sus paredes y reliquias algunos de los momentos más importantes de la historia de Rusia; desde los tiempos de Catalina II, en el siglo XVIII, hasta el estado de sitio que impusieron los nazis durante la Segunda Guerra Mundial, hechos que conviven con el presente a partir de lo que vemos, de las asociaciones mentales con el pasado estimuladas por sus ambientes.

Si el montaje es aquel medio que permite fragmentar el presente y el

pasado como mundos espaciotemporales antagónicos, el plano secuencia borra esa posibilidad. En ese sentido, la mirada en plano secuencia de *El arca rusa* concentra el ayer y el hoy del Hermitage, hace que sean un mismo espacio y un mismo tiempo. Pero como podemos notar, en esa poética el presente y el pasado solo pueden fusionarse gracias a un acto que para la cinta representa un estado de elevación: el arte de contemplar. El filme de Sokurov es ante todo película sobre la contemplación. El espía representado por la voz en *off* y el movimiento de la cámara, a pesar de su presencia etérea, es como un cuerpo sensible ante la belleza perceptible en el museo, magnetizado por sus cautivantes decorados o por las pinturas de Rubens o Van Dyck. No obstante, en *El arca rusa* no solo se contempla viendo. También oliendo y tocando. El marqués de Coustine alcanza un profundo placer al sentir los aromas de las pinturas; y la mirada del espía acaricia los relieves, las molduras y toda superficie perteneciente a cada pasaje u obra del museo, haciendo que una sensación visual la experimentemos como una ilusión de textura.

El tempo lento y calmo con que la cámara recorre el Hermitage es el equivalente al de alguien que camina

por un museo y aprecia obras de arte. Pero su desplazamiento roza lo metafísico, porque el encuadre se mueve como una presencia flotante. Y es que *El arca rusa* concibe el trayecto por esa mítica arquitectura de San Petersburgo como un viaje del espíritu, que trasciende lo terrenal. Todo ello se refleja en esa fotografía que configura una profundidad de campo y hace que los recovecos del Hermitage luzcan como amplios caminos por explorar; así como en el plano final, que nos muestra el mar a través de una ventana, mientras escuchamos al espía diciendo “Mira el mar, está en todas partes... Estamos destinados a navegar para siempre, a vivir para siempre”.

Cuando vemos *El arca rusa*, es inevitable identificar al espía con el concepto narratológico de “observador invisible”, aquel que comprende al encuadre como si fuera un testigo invisible o imaginario que guía al espectador. Solo que en la película de Sokurov, ese “observador invisible” adquiere vida propia, es un ser consciente de la identidad y la memoria de Rusia, y posee el arte de invocar a las ánimas que alguna vez cobijó el Hermitage. Un arte mágico y taciturno.

Cabrejo



Wall-E (Andrew Stanton, 2008)

►► Cuando Kant inaugura la noción del pensamiento *moderno*, el hombre adquiere otro carácter; se convierte en un dios con prótesis capaz de extender su finitud hacia la “inmortalidad”. La razón, al alimón con la ciencia, se convirtió en el norte del pensamiento. Años después, y por consecuencia de la introducción de la subjetividad capitalista de Descartes, la diosa razón cambió de género y se convirtió en el dios Mercado. Hoy en día fuera de ser más libres por la capacidad adquisitiva, los sujetos son súbditos del mercado y cuando tratan de escapar de sus fauces toman matices cínicos y perversos.

Wall-E es la mirada culposa de una sociedad que trata de yuxtaponer su

Enemigos públicos (Public enemies. Michael Mann, 2009)

►► Esta película nos interesa por la manera como se cuentan los hechos del pasado con las técnicas del presente. Las cámaras digitales de alta definición, la mezcla y edición de sonido, el *blues* electrónico de Chicago, la violencia coreografiada, las actuaciones bruñidas y los colores saturados, encuentran una instrumentalización funcional por cuenta de Michael Mann, quien narra la historia del gángster John Dillinger (el enemigo público número uno en Estados Unidos de los años treinta), ajustando las clavijas técnicas y logrando un punto de vista antidocumental, antihiperrealista; lejano al sentido ejemplar de la cinta de Max Nosseck de 1945; contrario al ánimo bronco y alegórico del Dillinger de 1973, que dirigiera John Millius y que sigue siendo el mejor de todos.

El director de *Fuego contra fuego* (1995), *El informante* (1999), *Ali* (2001), *Colateral* (2005) y *Miami Vice* (2007) ha construido su propio efecto “desincronizador” o “asincronizante”. Transitando por la delgada línea que

separa la realidad de la ficción, hurgando en el expediente judicial y en la mitología *gangsteril*, valiéndose del cine clásico de la Warner, y haciendo del persuasivo HD su bandera y su sistema, Mann ha “sensualizado” el drama de Dillinger; lo ha vuelto palmario, vigente y al alcance de todos. Y, a la vez, ha generado un efecto de desubicación y extrañamiento en el espectador. Porque Dillinger se vuelve a mitad del filme un hombre fuera de tiempo y lugar. Ajeno al mundo de grandes dimensiones, de superficies compuestas, de nitidez porosa y orgánica. El gángster no tiene espacio en el mundo porque no puede seguir asaltando bancos, porque ya no recibirá la protección de la mafia ni podrá recircular sus botines. Estados Unidos cambió, se volvió un país de corporaciones y de delitos diversificados y seguros, como las apuestas, la prostitución y las drogas. El Dillinger del actor Johnny Depp es un romántico, un lunático, un personaje finisecular, en crisis, como Billy The Kid, Wyatt Earp, El Gatopardo, Vito Corleone y Pike de *La pandilla salvaje*. Quizá estemos hablando del primer y del último policial crepuscular de la historia.

Contreras

Valiéndose del
cine clásico de la
Warner, y haciendo
del persuasivo HD
su bandera y su
sistema, Mann ha
“sensualizado” el
drama de Dillinger;
lo ha vuelto
palmario, vigente y
al alcance de todos.

deseo consumista con la voluntad anticonsumista, es decir, beneficiarse beneficiando para no ser simplemente un consumista más. Es un filme que presenta un panorama al parecer inevitable donde el hombre fue consumido por su propio consumo y que no tuvo más opción que dejar todo para que las máquinas limpien su caos. Así como el aprendiz de mago no pudo controlar la masificación de su producto hasta que finalmente lo absorbió, lo mismo se postula en la película, pero que en este caso, trata de “alertar” al espectador de su conciencia cínica y sus futuras consecuencias.

Slavoj Žižek sostiene que las imágenes son la realidad hoy en día, pues si se descartase solo obtendríamos abstracciones donde el lenguaje no sería competente. Justamente esto es lo

que se trata en el filme; el ser humano pasó de interpretar el mundo a ser interpretado, y por lo tanto a ceder su goce ante el deseo. Para esa realidad solo son continentes de deseos que están sometidos a la voluntad del otro, o como postulaba Heidegger, se vive una *existencia inauténtica* bajo la vorágine de la avidez de novedad. En el espacio donde la dualidad hombre-máquina, el primero era superior por su “inteligencia” se desplazó hacia máquina-máquina, en el que el hombre simplemente pasó de vendedor a comprador.

Seamos realistas, *Wall-E* no es exactamente un filme postapocalíptico, no trata de ficcionalizar lo traumático, sino que emplea el mismo lenguaje cínico para hablarle a otro que comparte su patología. Es decir, le habla a aquella persona que no solo satisface su

pulsión de compra sino que al hacerlo exime su culpa porque lo “hace en beneficio” del *Otro*, o simplemente aquel tipo que compra su redención haciendo “algo bueno para la madre tierra”. *Wall-E* trata de dialogar en su mismo código con el *Homerus-Simpson* de nuestra época, aquella persona que no se adscribe a una ideología más que a “la de él”, y que a pesar de sostener que “ellos saben lo que hacen y sin embargo lo hacen... cuando se creen ‘liberados de ella’ no hacen más que reafirmar la ideología dominante” (Žižek 1989: 31-33); es decir, la del mercado y no la propia, el discurso cínico se reafirma. Lo incita a actuar contra este pensamiento ejecutando una acción semejante. Lo aprisiona en un nudo de borromeo del cual no podrá escapar a menos que se compre a Wall-E o Eva.

Cuevas

► Enemigos públicos.





Tron: El legado. ◀

***Tron: El legado* (*Tron: Legacy*. Joseph Kosinski, 2010)**

►► Que los programas de computadora cobren vida propia, tengan fisonomía humana y se animen a formar una rebelión en contra de la computadora madre (gran ente castrador de la cultura de la ciencia ficción, la mente virtual omnipotente y opresora, el gran femenino, forzado símil con la idea de la tecnología como Eva futura), mostrado a través de un mundo virtual *kitsch*, colorido y de confrontación deportiva (juegos de discos, carreras de motos) fue una idea rara en tiempos de desarrollo de la ciencia ficción como género para explotar los recursos de la animación y la tecnología. *Tron*, la película de Steven Lisberger de 1982, se convirtió en un hito del cine de animación por computadora y fue una pionera en introducir los nexos entre el mundo real y la “realidad virtual”. Si bien con los años los efectos especiales y el planteamiento general de la película resultan inocuos e ingenuos, *Tron* es una referencia obligada si es que se piensa en los padres de *Matrix* y compañía en torno a la humanización de los programas y diversas interpretaciones de lo que Braudillard

denomina “simulacro”. En *Tron* de 1982, Jeff Bridges (Kevin Flynn) encarna la náusea en los tiempos de los juegos Arcades (Atari incluido), y su ingreso humano al mundo lógico de logaritmos y entelequias programadas, se pierde en la artificialidad y vacíos de los personajes-programas con los que se regodea. Y veintiocho años después, el nuevo *Tron: El legado* (EEUU, 2010) tampoco tiene mucho que decir en este aspecto. A *Tron* le gana lo visual en estado casi puro.

Tron: El legado, de Joseph Kosinski, es una continuación argumental de la versión de 1982 y extiende la historia con la aparición del hijo de Kevin Flynn, Sam (Garrett Hedlund), el cual logra ingresar al mundo creado por su padre, quien ha perdido el control y se mantiene al margen del gobierno de Clu, su clon maligno (un Jeff Bridges digital). *Tron: El legado* no inventa “algo más” sobre este mundo virtual, a pesar de las oportunidades que tiene de establecer puentes con una cinta como *Matrix*, por ejemplo, o con otros referentes contemporáneos de la internet y la informática, y más bien se desvive en posar toda la atención en una suerte de planeta del ciberespacio físico con límites elocuentes, donde unos pocos han convertido el lugar en un

“estado” totalitario, del que hay que huir y reprogramar. El mundo de *Tron* es finito, a pesar de que eso implica una paradoja. La construcción de Kevin Flynn parece tener la debilidad de haber sido creada por un hombre, quien al final de todo tiene el control (a diferencia de la cinta de los Wachowski). Entonces, la gravitación de la computadora madre, que en este caso es Clu, el clon de Bridges, quien ahora está imbuido en la religión Zen, viste túnicas y come sano, no es del todo poderosa, sino vulnerable a la valentía de un grupo de hombres y de un programa fusionado con ADN humano que tiene apariencia de mujer. Una chica que es una versión sofisticada de una Leeloo, de *El quinto elemento*, ya que ella lleva la salvación al mundo corrupto de la realidad virtual, donde los programas pueden ser tan inteligentes como los seres humanos (pues al final de cuentas se trata de un concurso fácil de ego entre máquina virtual y hombre, sin más pretensiones que el lucimiento de efectos especiales).

Tron: El legado no es del todo una decepción. Su fuerza visual exacerbada en 3D solo dura dos o tres secuencias y eso es lo que le sobrevive al filme. Las secuencias de discos y la competencia en las motos de luces, a ritmo de *Daft Punk*, siguen siendo piezas claves en el diseño de este universo de olimpiadas de la muerte, pero se pierden al final de cuentas en las aspiraciones filosófico-religiosas que brotan de los labios de un viejo Bridges de caricatura. El antiguo temor de que la inteligencia artificial cobre autonomía y se rebele contra el mundo es reflejada de modo maniqueo, aunque siga siendo en ambos filmes un mundo de hombres, con su carrera de motos y competencias de discos destructores. En *Tron: El legado*, el poder en el mundo del ciberespacio, de crear una realidad virtual que puede sobrepasar los límites del control humano es un asunto de absoluta índole familiar.

Delgado

Bibliografía

Žižek, Slavoj (1989). *The sublime object of ideology*. Londres: Verso.